

ANÁLISIS DE ATRIBUTOS: Identifique las entidades del mundo problema.

2.1

ENTIDADES	Nombre	Descripción
Aplicación	Identidad de la aplicación	<ul style="list-style-type: none"> Nombre y marca Diseño y estilo Mensajes claves
Juegos	Identidad de los juegos	<ul style="list-style-type: none"> Consistencia Diferenciación Estrategia de Branding
Comercial	Identificación comercial	<ul style="list-style-type: none"> Modelos de negocios Protección de identidad Cros-promoción
Marketing	Estrategias y crecimiento	<ul style="list-style-type: none"> Opción de la appstore Estrategia de adquisición Fidelización de usuarios

2.2

Nombre de la entidad #1	Valores posibles	Tipo de dato (C++)
Juegos	(1, ∞)	<ul style="list-style-type: none"> Int: Debido a que al conseguir la licencia de un juego el número es entero
Nombre de la entidad #2	Valores posibles	Tipo de dato (C++)
Comercial	(1, ∞)	<ul style="list-style-type: none"> Int: Este contaría con número enteros pues es la cantidad de clientes

Nombre de la Entidad #3	Valores posibles	Tipo de dato (C++)
Marketing	(1%, 99%)	Float: Debido a que al ser descuentos en los juegos se usan números como 1% o 0.1

2.3 Establecen las relaciones entre las entidades de forma lógica, en un esquema gráfico, estableciendo las entidades y las relaciones.





